

PENGARUH PERMAINAN MAZE MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI II KALIANYAR NGRONGGOT NGANJUK

Aningrum Dwi Charunia

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email:
aningrumcharunia@mhs.unesa.ac.id

Sri Setyowati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: Srisetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Anak usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*), namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Tujuan dari penelitian ini yakni melihat pengaruh permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yakni perkembangan kemampuan bahasa. Bahasa sebagai aspek penting dalam setiap kehidupan manusia. Selain itu teori mengenal huruf vokal dan teori bermain dengan belajar juga digunakan untuk penelitian ini. Sedangkan metode penelitian ini yakni dengan metode kuantitatif dengan Uji Wilcoxon. Hasil dari penelitian ini yakni bahwa ada pengaruh antara permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal. Dalam hal ini hipotesisnya diterima. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil daripada T_{tabel} dengan taraf signifikansi 95% jumlah $N_{24}=81$ dilihat dari tabel harga kritis yang menunjukkan bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$). Dalam penelitian ini taraf kesalahan sebesar 5% dan keberhasilannya 95%.

Kata Kunci : Permainan maze modifikasi, Huruf vokal

Abstract

Early childhood is a golden age, but at the same time a very critical period in the stage of human development. The purpose of this study is to see the effect of modification maze game on the ability to recognize vowels in the group A TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk. The theory used in this study is the development of language skills. Language is an important aspect in every human life. In addition, the theory of recognizing vowels and playing theory with learning is also used for this study. While the method of this research is quantitative method with Wilcoxon Test. The result of this study is that there is an influence between the maze modification game on the ability to recognize vowels. In this case the hypothesis is accepted. The Wilcoxon test results show that $T_{count} = 0$ is smaller than T_{table} with a significance level of 95%, the number of $N_{24} = 81$ is seen from the critical price table which shows that $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 81$). In this study the error rate was 5% and the success was 95%.

Keywords : Modification maze game, recognize vowels

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*), namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia, Kemdikbud (2013). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi

“Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Pendidikan anak usia dini dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan yang dimiliki anak. Selain membutuhkan dukungan dari orangtua, anak memerlukan pendidikan dari suatu lembaga seperti sekolah. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini pembelajaran seharusnya tidak

jauh dari bermain. Pada masa ini anak memerlukan sebuah kegiatan yang merangsang pada tingkat perkembangan anak yaitu kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Solehudin (dalam Masitoh, 2012:9.3) bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, bermain adalah kodrat anak.

Sebelum masuk ke jenjang pendidikan dasar anak perlu mempersiapkan tahapan perkembangan anak. Menurut Suyadi (2010:65) kecerdasan anak tidak hanya diukur dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak), tetapi juga diukur dari sisi psikologi, yaitu pada tahap-tahap perkembangan atau tumbuh dengan cerdas, artinya bukan hanya otaknya berkembang cepat, tetapi dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek-aspek yang lain seperti fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan rasa beragama. Salah satu aspek yang perlu dimiliki pada anak adalah aspek bahasa. Bahasa sangat penting karena merupakan komponen utama dalam berkomunikasi, Widyastuti (dalam Adriana, 2011:14) menyatakan bahwa kemampuan bahasa melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional, dan perilaku.

Menurut Morrison (2012:69) permainan adalah cara utama anak untuk terlibat aktif dengan lingkungannya dalam proses berpikir dan belajar sehingga anak memiliki pengalaman yang unik. Permainan juga dapat memberikan kesempatan anak praktik dan cara berpikir. Permainan yang dapat diberikan pada anak adalah permainan maze. Menurut Heriantoko (2013:3) permainan maze adalah permainan yang mana seseorang diharuskan mencari jejak yang berbentuk dalam suatu teka-teki yang memiliki jalan atau alur untuk mencapai suatu objek yang diinginkan. Dalam hal ini permainan maze yang sudah dimodifikasi terbuat dari kayu dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Pada permainan maze ini ditekankan pada kemampuan bahasa anak, karena dalam permainan ini anak diharapkan dapat mengenal huruf vokal (a, i, u, e, dan o) sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan anak terutama dalam perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk pada tanggal 17-20 Oktober 2017, diperoleh fakta yang menunjukkan bahwa anak-anak kelompok A dalam kemampuan mengenal huruf vokal

masih perlu dikembangkan. Hal tersebut dapat dilihat yakni pertama pada saat anak dikenalkan pada huruf vokal yang menggunakan lembar LKPD yang berisi kata-kata yang mengandung huruf vokal seperti kata "ayam" anak masih menjawab huruf "A" dan "M" adalah huruf vokal. Kedua, anak belum mampu membedakan huruf vokal jika dalam satu kata ada beberapa huruf vokal seperti kata "Babi". Ketiga, anak sering menuliskan huruf vokal dengan terbalik semisal huruf "a" ditulis salah atau tidak membentuk huruf "a". Dalam hal ini untuk mengoptimalkan sebuah pembelajaran menjadi kegiatan yang menarik dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal pada kelompok A, peneliti memberikan sebuah kegiatan permainan yang melibatkan anak praktik langsung dan belajar. Permainan yang diberikan adalah kegiatan permainan maze modifikasi.

Penelitian yang relevan dilakukan Eky Lidya Constantina (2011) yang berjudul "Pengaruh Permainan Maze Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di TK Andayani Surabaya". Hasil dari penelitian tersebut yaitu permainan maze angka memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Penelitian ini menggunakan populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* karena pada penelitian ini tidak ada variabel kontrol dan terdapat *pretest* sebelum perlakuan serta *posttest* setelah perlakuan untuk hasil dari perlakuan yang lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: (Sugiyono: 2012: 112):

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

- O₁ :Nilai *Pretest* tentang kemampuan mengenal huruf vokal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan permainan maze modifikasi
- X :Pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan maze modifikasi
- O₂ :Nilai *Posttest* tentang kemampuan mengenal huruf vokal sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan permainan maze modifikasi.

Lokasi pada penelitian ini adalah TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk. Pemilihan lokasi di TK tersebut karena dalam kemampuan mengenal huruf vokal anak belum mampu membedakan huruf vokal dan menuliskannya pun terkadang sering terbalik. Sehingga peneliti menggunakan sebuah permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok A TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan terhadap kemampuan mengenal huruf vokal masih perlu dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan dokumentasi yang terdiri dari lembar pengamatan kemampuan mengenal huruf vokal dan data anak. Dokumen-dokumen tersebut digunakan sebagai data pendukung atau pelengkap.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi atau pengamatan, dengan kisi-kisi instrumen mengenai kemampuan mengenal huruf vokal. Arikunto (2010:203) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Metode observasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A, maka ditetapkan ketentuan penilaian sebagai berikut :

Tabel 1. Ketentuan penilaian

Skor	Keterangan
1	BB: Belum Berkembang
2	MB: Mulai Berkembang
3	BSH: Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB: Berkembang Sangat Baik

(Sumber: Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014)

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif jenis statistik yang berupa statistik non parametrik. Uji statistik non parametrik yang akan digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah uji *Wilcoxon Match Pairs Test* (Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon) karena untuk membandingkan dua kondisi yang berlainan yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2018 dengan 5 kali pertemuan. Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Kegiatan sebelum (*Pretest*) menggunakan permainan maze modifikasi dilakukan pada tanggal 24 Juli 2018, kemudian kegiatan setelah (*Posttest*) menggunakan permainan maze modifikasi 8 Agustus 2018.

Data hasil penelitian pada observasi awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal dengan alat lembar observasi. Data tersebut diambil pada tanggal 24 Juli 2018. Pada saat *pretest* peneliti mengobservasi kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal. Pemberian *pretest* ini dilakukan selama satu hari, yaitu pada kegiatan inti. Pada kegiatan ini anak menyebutkan huruf vokal, menunjukkan huruf vokal, dan menuliskan huruf vokal dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Perlakuan terhadap sasaran penelitian diberikan setelah diperoleh data awal pada saat observasi. *Treatment* dilakukan selama 3 kali dalam waktu 3 minggu. Perlakuan yang

diberikan pada penelitian ini berupa permainan maze modifikasi. Dalam menerapkan permainan maze modifikasi terdapat 3 bagian yaitu anak mampu menyebutkan huruf vokal, anak mampu menunjukkan huruf vokal, anak mampu menuliskan huruf vokal. Dalam pelaksanaan *treatment* semua bagian dilaksanakan dalam satu hari pertemuan.

Hasil kemampuan mengenal huruf vokal setelah (*Posttest*) menggunakan permainan maze modifikasi dalam mengenal huruf vokal dengan jumlah 24 anak dengan 1 kali observasi yang mencakup 3 aspek yang ditetapkan pada kisi-kisi instrumen. *Posttest* dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2018. Kegiatan *posttest* dilakukan dengan menggunakan LKPD yaitu menyebutkan huruf vokal, menunjukkan huruf vokal, dan menuliskan huruf vokal dengan benar.

Tabel rekapitulasi adalah tabel yang digunakan untuk melihat perbandingan nilai hasil kemampuan mengenal huruf vokal sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan melalui permainan maze modifikasi di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk, sehingga diketahui angka peningkatan atau penurunan hasil pengenalan huruf vokal. Berikut tabel rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest*.

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	ADA	10	12
2.	ARR	8	11
3.	ARR	8	11
4.	AAR	6	11
5.	DA	6	12
6.	DKTP	12	12
7.	MCTP	10	11
8.	MFJP	4	12
9.	MRN	6	9
10.	NAFE	10	11
11.	NM	6	9
12.	LIM	12	12
13.	OWR	5	12
14.	RDJ	4	11
15.	RP	7	10
16.	TY	6	12
17.	ATA	4	12
18.	DNF	6	12
19.	DDA	5	12
20.	ASJ	7	11

21.	NZH	5	11
22.	KA	9	12
23.	MF	12	12
24.	CP	12	12

Setelah diketahui hasil nilai *pretest* dan *post-test* kemudian data di uji dengan uji *Wilcoxon* yang bertujuan untuk mencari kebenaran hipotesis "Ada pengaruh permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus penolong *Wilcoxon*, diketahui bahwa total nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 0, karena jumlah jenjang terkecil (positif atau negatif) dinyatakan sebagai nilai T_{hitung} kemudian T_{hitung} diperoleh dari hasil perbandingan beda pada nilai *pretest* dan *post-test*. Kemudian hasil tersebut dihitung pada tanda jenjang dengan hasil beda dari yang terkecil sampai terbesar. Lalu diberi peringkat dimulai dari angka paling kecil diberi peringkat satu dan seterusnya hingga angka besar diberi peringkat besar. Setelah memperoleh nilai T_{hitung} kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} . T_{tabel} merupakan nilai dari tabel kritis dalam uji jenjang *Wilcoxon*.

Penelitian ini memiliki taraf signifikan 5% yang berarti untuk memperoleh hasil yang besar atau signifikan dan mendapatkan kesalahan yang memiliki taraf keberhasilan 95%. Karena dalam penelitian ini subjek yang diteliti berjumlah 24 anak, maka $N=24$. Untuk mendapatkan nilai T_{tabel} dapat dilihat dari kritis dalam uji jenjang *Wilcoxon* dengan melihat taraf signifikan sebesar 5% dengan $N=24$. Sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 81. Dari jumlah angka yang diperoleh berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ (0,81), maka pengambilan keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Jadi dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a dapat diterima, yang artinya ada pengaruh permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk.

Penelitian ini untuk mengetahui tentang penerapan permainan maze modifikasi dalam kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk. Maka permainan maze modifikasi ini mampu memberikan efek yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf vokal. Maze dalam konteks ini memiliki makna bahwa anak usia dini diberikan pengalaman secara langsung dan akan mengena pada ingatan sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang menyenangkan pada anak. Kegiatan bermain maze modifikasi di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk juga mendukung pendapat Vigotsky (dalam Sujiono, 2012:114) yang mengatakan bahwa dari berpikir anak dapat membantu memecahkan masalah, seorang yang mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya, anak-anak akan mencoba mencari jalan keluar dari permainan yang sedang dikerjakannya (mencari jejak) dan memperluas kemampuan. Hasil penelitian di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk juga membuktikan kebenaran asumsi Heriantoko (2012:3) bahwa permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan maze modifikasi dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf vokal. Manfaat bermain maze dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga anak mudah memahami pembelajaran sesuai dalam kegiatan tersebut. Latihan yang diberikan pada penelitian ini adalah *treatment* dengan menggunakan permainan maze modifikasi sehingga kemampuan anak meningkat setelah diberikan *treatment*.

Selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan maze modifikasi keterlibatan anak dari awal hingga akhir sangat antusias dan sangat menyukainya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan maze modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal anak kelompok A di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data uji *Wilcoxon* dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk meningkat setelah diberikan *treatment* melalui permainan maze modifikasi. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil daripada T_{tabel} dengan taraf signifikansi 95% jumlah $N_{24}=81$ dilihat dari tabel harga kritis yang menunjukkan bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$). Dalam penelitian ini taraf kesalahan sebesar 5% dan keberhasilannya 95%.

Pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik dengan uji *wilcoxon* diperoleh hasil terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk. Menggunakan permainan maze modifikasi untuk menguji kemampuan mengenal huruf vokal yang terdidei dari anak mampu menyebutkan huruf vokal, anak mampu menunjukkan huruf vokal, dan anak mampu menuliskan huruf vokal. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga simpulan akhir dari penelitian ini yakni ada pengaruh permainan maze modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf vokal anak kelompok A TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas mengenai penelitian yang menghasilkan permainan maze modifikasi untuk kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A, maka ada beberapa saran yakni untuk beberapa pihak :

1. Untuk guru

Sebaiknya guru menerapkan pembelajaran melalui maze modifikasi dalam pembelajaran untuk anak kelompok TK A dalam mengenal huruf vokal. Karena aspek perkembangan bahasa sangat penting dan dengan metode pembelajaran yang demikian maka akan memberikan pengalaman yang berbeda kepada anak.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencari konsep-konsep permainan baru terutama maze yang dimodifikasi lagi untuk pembelajaran-pembelajaran yang tidak hanya untuk pengenalan huruf vokal, selain itu permainan-permainan yang lebih kreatif diharapkan untuk ditemukan guna memberikan pengalaman yang unik kepada anak dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heriantoko, Bima Cahya. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan*

dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii di Slb/C Tpa Jember. Jurnal Pendidikan (online) at (<http://www.scribd.com/doc/126362838/Untitled>, diakses tanggal 2 Oktober 2014).

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masitoh. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang Selatan: UT.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks.
- Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah dan Dirjen Pembinaan TK dan SD.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BiPA).



UNESA